

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian diperlukan langkah-langkah perencanaan yang akan dipakai selama proses penelitian. Hal ini bertujuan untuk mempermudah selama proses penelitian, tentunya langkah ini harus bersifat ilmiah. Sugiyono (2008:407) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang di gunakan untuk mengembangkan model *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa tunarungu .

3.1 Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) Gall and Borg 2003 mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah:

Educational research and development (R &D) is a process used to develop and validate educational products. Goal of educational research is not to develop products, but rather to discover new knowledge (through basic research) or to answer specific questions about practical problems (through applied research).

Dapat diartikan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah tidak hanya untuk mengembangkan produk, namun lebih dari itu untuk menemukan pengetahuan baru (melalui penelitian dasar) atau untuk menjawab pertanyaan khusus mengenai masalah-masalah praktis (melalui penelitian terapan).

Adapun Pendekatan pada Penelitian ini menggunakan dua pendekatan (mix method), yaitu (1) pendekatan kualitatif (*qualitative approach*), (2) pendekatan kuantitatif (*quantitative approach*). Menurut Creswell (2010:5), penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif atau disebut juga *mixed methods*. Brannen (2004 : 593) mengemukakan bahwa perpaduan kualitatif dan kuantitatif disebut sebagai metode gabungan (*mixing method*) dimana untuk pendekatan

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kualitatif digunakan untuk melihat proses sedangkan pada kuantitatif digunakan untuk hasil. Taylor & Bogdan (1992 : 189) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (*subjek*) itu sendiri, dilakukan dalam situasi wajar (*natural setting*), data dikumpulkan umumnya bersifat kualitatif, berdasarkan pada filsafat fenomenologis yang mempergunakan penghayatan dan berusaha memahami serta menafsirkan dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti. Pada penelitian ini pendekatan kualitatif digunakan pada tahap studi pendahuluan dan penyusunan pengembangan model. Danim (2002 : 17) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian dengan karakteristik penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, menguji teori, melakukan uji analisis statistik dan objektif. Pada penelitian ini pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap uji coba

3.2 Partisipan dan tempat penelitian

Partisipan dan tempat penelitian digunakan sebagai sumber data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan mengenai berbagai hal yang perlu diteliti dalam penelitian tentang pengembangan model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa tunarungu, adalah sebagai berikut:

3.2.1. Partisipan penelitian

Partisipan penelitian merupakan subjek yang diteliti oleh peneliti sebagai pemberi informasi.

Kedudukan partisipan penelitian sangat penting dalam penelitian sebagai subjek yang diamati. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru Penjaskes dan 10 orang siswa SMPLB kelas VIII. Peneliti mempertimbangkan penggunaan sampel Siswa SMPLB kelas VIII karena pendapat-pendapat dan teori yang telah dikemukakan di bab sebelumnya lebih cocok diterapkan pada siswa yang duduk di SMPLB kelas VIII.

3.2.2. Tempat penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini mengambil lokasi di SLBN Cicendo yang beralamat di Jln Cicendo no 2 kelurahan Sumur Bandung kecamatan Babaakan Ciamis kota Bandung. Pembelajaran (treatment) dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan, dengan rincian untuk pemberian perlakuan 7 kali, dan 2 kali untuk melakukan tes, satu kali untuk melakukan pre-test (test awal) dan satu kali untuk melakukan posttest (tes akhir). Kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama kurang lebih 5 minggu, dilakukan sebanyak 2 kali dalam seminggu

3.3 Instrumen penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan untuk menjangkau informasi dari subjek penelitian berkenaan dengan hal-hal yang berkaitan dengan desain pengembangan dan implementasi model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* untuk anak tunarungu, maka penelitian ini akan melakukan pengumpulan data melalui dua teknik yaitu pengumpulan data kualitatif untuk uji validitas dan pengumpulan data kuantitatif dalam uji coba efektifitas program.

3.3.1 Teknik pengumpulan data berdasarkan pendekatan kualitatif

Pada penelitian ini untuk menggali informasi yang dapat menunjang penelitian tentang pengembangan model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* untuk siswa tunarungu maka dilaksanakan dengan cara (1) observasi, (2) wawancara, (c). dokumentasi,

3.3.1.1 Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini ditekankan untuk membuat makna atas peristiwa atau kejadian dari situasi yang tampak dan memungkinkan untuk direfleksikan dari peristiwa-peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung tentang 1) kondisi sekolah, 2) aktivitas di

Sekolah yang berhubungan dengan pembelajaran dan relevan dengan fokus penelitian.

3.3.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara dua orang atau lebih antara pewawancara dengan responden. Menurut Bungin dan Irianto (2004:108) wawancara merupakan proses dengan maksud untuk merekonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan organisasi, motivasi, perasaan dan sebagainya yang dilakukan dua pihak pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai (interviewee). Kegiatan wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada saat, (1) melakukan studi pendahuluan, (2) penyempurnaan model, (3) uji validitas model. Pada tahap studi pendahuluan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan data tentang (1) pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PJOK, (2) pelaksanaan evaluasi, (3) pengembangan, , (4) keadaan guru dan siswa, (5) fasilitas yang tersedia, , (6) masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dan upaya pemecahannya (8) hasil dan dampak belajar. Pada tahap penyempurnaan metode wawancara dilakukan dengan, guru PJOK dalam upaya memperoleh informasi mengenai (1) fasilitas yang tersedia yang dapat digunakan pada uji coba dan validitas model, (2) dukungan yang dapat diberikan pada saat uji coba dan validitas model, (3) program yang akan disajikan pada saat uji coba model, (4) tanggapan terhadap model pembelajaran yang dikembangkan

3.3.1.3 Dokumentasi

Usman dan Akbar (1998:53) mengemukakan dokumentasi adalah pengumpulan data melalui dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung hasil wawancara dan observasi seperti data nama guru dan siswa, daftar inventaris serta dokumen lainnya yang terkait dengan aktivitas pembelajaran di sekolah. Peralatan yang dapat memotret situasi dimaksud dalam penelitian ini adalah peralatan visual yang dapat membantu untuk melihat situasi dan memberikan gambaran yang nyata seperti

melalui pemotretan atau video. Pemotretan dapat memberikan informasi faktual dan spesifik yang dapat digunakan dalam kaitannya dengan sumber lain (Danim 2002:143).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk melengkapi data hasil wawancara, observasi, dokumentasi seperti potret suasana pembelajaran dan kegiatan lainnya yang diperlukan.

Instrument pengembangan yang di gunakan berupa lembar yang di Validari oleh ahli pendidikan khusus dan ahli bidang olahraga beserta praktisi yang dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing. Instrument penelitian disusun berdasarkan kriteria penilaian model pembelajaran yang di dikemukakan oleh Joyce dan Weil 1992.

a. Sintaks

Suatu model pembelajaran memiliki sintaks atau urutan atau tahap-tahap kegiatan belajar yang diistilahkan dengan fase yang menggambarkan bagaimana model tersebut dalam praktiknya, misalnya bagaimana memulai pelajaran.

b. Sistem sosial

Sistem sosial menggambarkan bentuk kerja sama guru-peserta didik dalam pembelajaran atau peran-peran guru dan peserta didik dan hubungannya satu sama lain dan jenis-jenis aturan yang harus diterapkan. Peran kepemimpinan guru bervariasi dalam satu model ke model pembelajaran lainnya. Dalam beberapa model pembelajaran, guru bertindak sebagai pusat kegiatan dan sumber belajar (hal ini berlaku pada model yang terstruktur tinggi), namun dalam model pembelajaran yang terstruktur sedang peran guru dan peserta didik seimbang. Setiap model memberikan peran yang berbeda pada guru dan peserta didik.

c. Prinsip reaksi

Prinsip reaksi menunjukkan kepada guru bagaimana cara menghargai atau menilai peserta didik dan bagaimana menanggapi apa yang dilakukan oleh peserta didik. Sebagai contoh, dalam suatu situasi belajar, guru memberi penghargaan atas kegiatan yang dilakukan peserta didik atau mengambil sikap netral.

d. Sistem pendukung

Sistem pendukung menggambarkan kondisi-kondisi yang diperlukan untuk mendukung keterlaksanaan model pembelajaran, termasuk sarana dan prasarana, misalnya alat dan bahan, kesiapan guru, serta kesiapan peserta didik.

e. Dampak pembelajaran langsung dan iringan

Dampak pembelajaran langsung merupakan hasil belajar yang dicapai dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan sedangkan dampak iringan adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh pebelajar.

3.3.2 Teknik pengumpulan data berdasarkan pendekatan kuantitatif

Pada pendekatan kuantitatif dalam mengumpulkan data dari suatu sampel penelitian diperlukan alat ukur yang disebut templatet. Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2014: 148) karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrument penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan bermain bola tangan siswa untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *TFGU* untuk meningkatkan kemampuan bermain bola tangan pada siswa tunarungu dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument GPAI* yang dikembangkan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin. Seperti yang dijelaskan Metzler (2000:362) *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI) is a generic template that can be adapted to many types of games to access students's tactical knowledge*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah *GPAI* adalah suatu template umum yang dapat disesuaikan dengan berbagai jenis permainan untuk menilai pengetahuan taktis siswa. Tujuannya untuk membantu para guru dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan berlangsung. Keuntungan menggunakan *GPAI* adalah sifatnya yang fleksibel. Pritami (2014:35) Guru atau pengamat bisa menentukan sendiri komponen apa saja

yang perlu diamati yang disesuaikan dengan apa yang menjadi inti pelajaran yang diberikan untuk permainan yang lebih spesifik,

Menurut Sucipto (2015:102) Ada 7 komponen yang diamati untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa, yaitu:

1. Kembali pangkalan (homebase). Maksudnya adala seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan tertentu.
2. Menyesuaikan diri (adjust). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang atau bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
3. Membuat keputusan (decision making). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
4. Melaksanakan keterampilan tertentu (skill excecution). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya.
5. Memberi dukungan (support). Setiap pemain yang berusaha mendukung teman seregunya yang sedang melaksanakan keterampilan tertentu.
6. Melapis teman (cover). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang sedang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau sedang bergerak kearah lawan yang menguasai bola.
7. Menjaga atau mengikuti gerak lawan (guard of mark). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan, baik yang sedang atau yang tidak menguasai bola.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang dijadikan fokus dalam menilai penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Adapun penjabarannya terdapat dalam table dibawah ini:

Table 3.1 Pengamatan penampilan bermain invasi

Indikator	Kriteria
Pelaksanaan keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat melakukan operan kepada teman dalam regunya secara tepat/efektif • Siswa dapat menggiring bola dan berhasil melewati lawan

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat meneembak bola ke gawang
Membuat keputusan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat melakukan operan kepada teman yang sedang berdiri bebas (tidak dalam penjagaan) Siswa dapat melakukan dribel saat memperoleh penguasaan bola Siswa dapat melakukan penghadangan pada saat regu lawan menguasai bola
Memberi dukungan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha bergerak mencari posisi yang tepat untuk menerima operan bola dari teman setimnya Siswa mencari ruang yang kosong untuk menerima operan dari temannya Menutup ruang agar lawan tidak dapat poin Siswa mampu bekerjasama dalam satu tim

Table 3.2 Lembar Penilaian GPAI

No	Nama	Melaksanakan Keterampilan (MKT)		Membuat Keputusan (MK)		Memberikan Dukungann (MD)	
		T	TT	T	TT	T	TT
1							
2							
3							
T= tepat TT= tidak tepat							
<i>Sumber : Danu Hoedaya 2010</i>							

Rumus perhitungan :

Penampilan bermain = (MKT+MK+MD) : 3

3.4 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan, mengadaptasi tahapan R&D yang di gunakan oleh Brog & Gall. Mengingat kebutuhan penelitian dan keterbatasan peneliti, maka paada penelitian pengembangan model pembelajaran *TGFU* ini, memodifikasi langkah penelitian yang dikembangkan oleh Sukmadinata (2008:184) yang terdiri dari tiga langkah, yaitu: (1) tahap studi pendahuluan, (2)

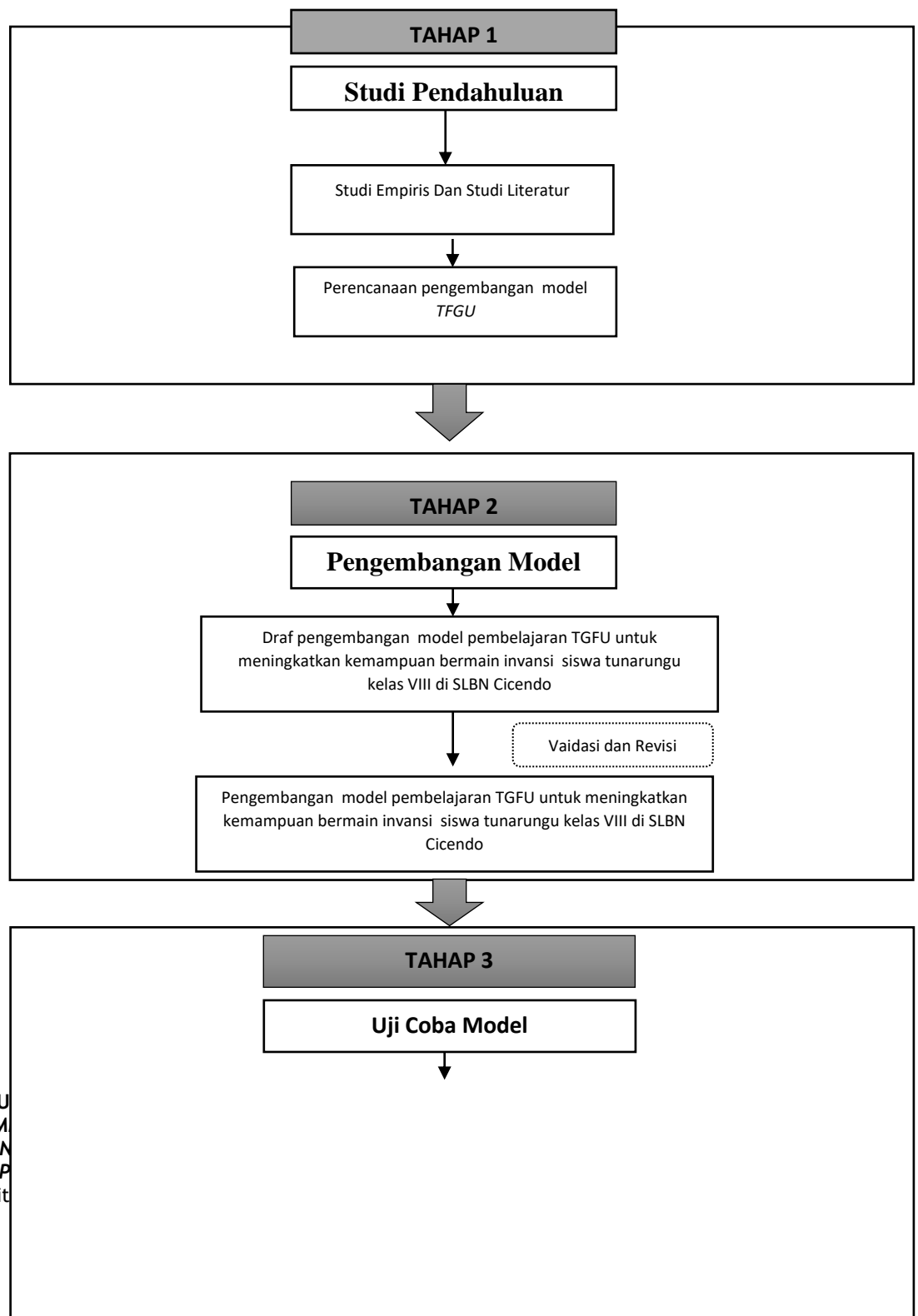
R.Rina Utharina, 2020

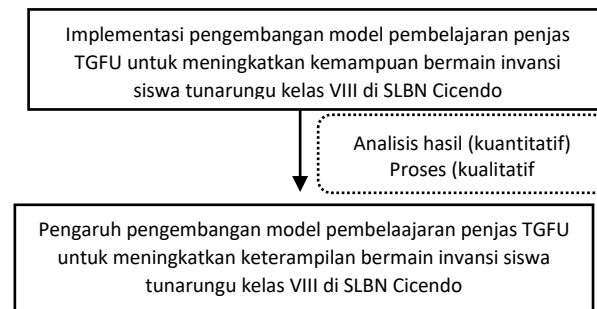
**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tahap pengembangan, (3) tahap pengujian. Berikut adalah gambaran tahapan penelitian yang dapat di lihat pada bagan dibawah ini:

Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan





3.4.1 Tahap pertama (studi pendahuluan)

Tahap ini merupakan kegiatan yang terdiri dari:

3.4.1.1 Studi Empiris dan Literatur

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai dasar pengembangan dan pembuatan model pembelajaran *TGFU* yang sesuai dengan siswa tunarungu. kegiatannya mencakup studi literatur dan studi empiris, observasi lapangan sebagai dasar dalam mengembangkan produk model pembelajaran yang akan dihasilkan, dan merancang kerangka kerja penelitian dan pengembangan. model pembelajaran *TGFU*

3.4.1.2 Perencanaan pengembangan model *TGFU*

Perencanaan meliputi kebutuhan penelitian terdiri dari :

- Sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam penelitian diantaranya : lapangan, bola, corong, gawang dll.
- Bahan penelitian yaitu materi tentang permainan invasi dengan pendekatan *TGFU*. Dari bahan yang ada selanjutnya dilakukan perancangan desain pengembangan model *TGFU* untuk siswa tunarungu berupa panduan pengajaran.
- Persiapan kebutuhan perancangan model *TGFU* untuk siswa Tunarungu yaitu pengecekan lapangan, perancangan permainan invasi yang sesuai, persiapan gambar dan video

3.4.1.3 Perancangan model *TGFU* untuk siswa tunarungu

Perancangan model *TGFU* permainan invasi untuk siswa Tunarungu penting dilakukan karena dalam tahap ini akan di gambarkan bagaimana

sebuah model pendekatan di bangun. Perancangan model pembelajaran juga menjadi awal suatu model pembelajaran di kembangkan.

3.4.2 Tahap kedua (pengembangan)

Tahap kedua merupakan tahapan pengembangan model pembelajaran Penjaskes *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain Invasi siswa tunarungu kelas VIII di SLBN Cicendo Tahapan kedua ini dimulai dengan mengkaji beberapa referensi metode yang sesuai dengan kebutuhan dari hasil analisis pada tahap pertama dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain Invasi siswa tunarungu di SLBN Cicendo Dalam penelitian ini tahap kedua akan berfokus pada perumusaan pengembangan model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain Invasi siswa tunarungu kelas VIII di SLBN Cicendo yang akan disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran tunarungu. Sehingga hasil dari tahap kedua ini adalah operasional pengembangan model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* sebelum pada akhirnya disempurnakan melalui validasi dari pada ahli yang memahami dan menguasai pembelajaran Penjaskes untuk siswa tunarungu kelas VIII di SLBN Cicendo.

3.4.3 Tahap ketiga (evaluasi produk)

Pada tahap ini dilakukan uji coba untuk mengukur efektifitas instrument desain yang digunakan pada uji lapangan adalah Pretest-posttest one group design. Dilakukan uji coba efektifitas model pembelajaran Penjas Adaktif *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi untuk siswa tunarungu kelas VIII di SLBN Cicendo, kegiatan proses pembelajran dilakukan oleh peneliti sebanyak 9 pertemun . Selama pelaksanaan permainan invasi menggunakan pendekatan *TGFU* peneliti di bantuan 3 observer untuk mengisi lembar penilaian

3.5 Analisa data

3.5.1 Teknik analisis kualitatif

Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian.

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut :

3.5.1.1 Reduksi data

Reduksi dapat diartikan proses pemilihan, pemusatan perhatian yang menyederhanakan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan pemilihan dan memusatkan perhatian untuk menyederhanakan data yang diperoleh.

3.5.1.2 Display data

Sementara itu display atau penyajian data merupakan alur penting yang kedua dari kegiatan sebuah penelitian. Suatu penyajian data merupakan kumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Peneliti menyangkan data yang telah diperoleh untuk dijadikan sebagai petunjuk.

3.5.1.3 Verifikasi data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau **Dalam** penarikan kesimpulan harus longgar, terbuka dan skeptis. Pemeriksaan kembali tentang kebenaran data yang telah diperoleh.

3.5.2 Teknik analisis kuantitatif

Proses analisis data adalah “proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori dan satuan data, sehingga dapat ditemukan suatu tema dan dapat dirumuskan suatu hipotesis kerja seperti yang disarankan dalam data Moleong (1997:3).” Data yang diperoleh dari kegiatan pengumpulan data

selanjutnya akan diolah dengan menggunakan statistik non parametrik, karena subjek dalam penelitian ini jumlahnya kurang dari 30 orang. Uji statistik yang digunakan adalah one group pretest-posttest design ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan.

Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut pretes dan sesudah diberi perlakuan yang disebut postes. Adapun penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2010 :111). Adapun desain penelitian ini menggunakan (*the one group pretest posttest*), desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Table 3.3 (*the one group pretest posttest*)

Pretes	Perlakuan	Postes
O1	X	O2

Keterangan:

O1: Nilai pretes (sebelum diberi perlakuan).

O2 : Nilai postes (setelah diberi perlakuan).

X : Perlakuan pada kelas yang diuji dengan menggunakan media bagan.

Dalam desain ini kelas yang diuji diberi tes awal (pretes) untuk mengetahui kemampuan awal di kelas tersebut. Kemudian hasil tes awal tersebut akan dijadikan bandingan untuk hasil tes akhir (postes) setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan (treatment). Dalam hal ini penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain permainan Invasi. Hal tersebut dapat memberi data tentang adanya perubahan terhadap hasil belajar dan dampak yang diberikan dari model *TGFU* terhadap keterampilan bermain dalam permainan invasi (Fraenkel dkk, , 2012 : 12) pada kelas yang diuji sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Table 3.4
KISI KISI INSTRUMENT PENELITIAN

NO	PERTANYAAN PENELITIAN	ASPEK	INDIKATOR	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	INSTRUMENT
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Bagaimana kondisi objektif dari kemampuan bermain invasi siswa kelas VII di SLBN Cicendo	Kemampuan bermain	1. Melaksanakan keterampilan 2. Membuat keputusan 3. Memberikan keputusan	Lembar GPAI Pre tes	Siswa dan guru
2	Bagaimana model pembelajaran Penjas Adaptif yang digunakan pada siswa	Perencanaan dan pelaksanaan pengajaran	1. Sintaks 2. Sistem sosial 3. System reaksi 4. System pendukung	Lembar observasi, wawancara	Guru

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kelas VII di SLBN Cicendo		5. Dampak pembelajaran langsung dan iringan		
3	Bagaimana rumusan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa kelas VII di SLBN Cicendo	Desain model pembelajaran	1. Sintaks 2. Sistem sosial 3. System reaksi 4. System pendukung 5. Dampak pembelajaran langsung dan iringan	Lembar validasi ahli	Ahli
4	Bagaimana efektivitas model pembelajaran Penjas Adaptif <i>teaching games for understanding</i> (TGfU) untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa tunarungu kelas VII di SLBN Cicendo	Kemampuan bermain	1. Melaksanakan keterampilan 2. Membuat keputusan 3. Memberikan keputusan	Lembar GPAI Postes	Siswa

R.Rina Utharina, 2020

***PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu